

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka
Regency, West Java


Email : arjjournal@gmail.com


Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 3 Year 2025

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Jejak Kata dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan

1646 – 1659

The Effectiveness of the Imprint Assisted Team Games Tournament Learning Model in Improving Reading Text Comprehension

Article Submitted :


2025-06-03

Article Received :


2025-06-16

Article Published :

2025-07-01

 Reina Nisa Az zahra^{1*}, Desi Setiyadi², Zubaidi³

 ^{1,2,3} Institut Daarul Qur'an Jakarta

 Email Correspondence : rheinanisaa17@gmail.com

Kata Kunci:

jejak kata, pemahaman bacaan,
team games tournament

Abstrak: Rendahnya pemahaman siswa dalam memahami bacaan terutama dalam memahami soal mengakibatkan siswa kesulitan dalam menerima informasi dari teks bacaan, memahami instruksi guru dan menyelesaikan tugas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan berbantuan permainan jejak kata dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa. Populasi yang digunakan adalah Gugus 09 Pamulang tahun 2025, sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV sebanyak 40 orang di SD Islam Terpadu Al Inayah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *one group pretest-posttest design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks bacaan, soal-soal esai dan kartu kata kunci. Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan tes tertulis. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu dengan uji statistik parametrik yaitu uji normalitas, homogenitas dan uji *paired sample test*. Hasil dari pengolahan data statistik dilakukan dengan uji paired samples test yang menunjukkan Sig. 0,000 hal ini menunjukkan H_a di terima dan H_0 ditolak. Pengolahan data statistik menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Dari hasil pengolahan data menunjukkan bahwa model

pembelajaran *team games tournament* berbantuan permainan jejak kata dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa. Saran yang dapat diberikan peneliti untuk mengembangkan penelitian ini adalah dengan menambahkan kelompok kontrol serta dapat mengombinasikan jenis permainan edukatif yang berbeda, yang bertujuan untuk menemukan kombinasi baru untuk model pembelajaran lebih optimal.

Keywords:

reading comprehension, team games tournament, word trail

Abstract: The low level of students reading comprehension, especially in understanding questions, makes it difficult for students to receive information from reading texts, understanding teacher instructions and completing assignments. This study aims to analyze the effectiveness of the team games tournament (TGT) learning model with the help of word trace games in improving students' reading comprehension. The population used was cluster 09 Pamulang in 2025, the sample used was 40 fourth grade students at SD Islam Terpadu Al Inayah. This study used the one group pretest-posttest design experimental method. The instruments used in this study were reading texts, essay questions and keyword cards. The data collection technique was by conducting a written test. The data analysis technique used was the parametric statistical test, namely the normality test, homogeneity test and paired sample test. The results of statistical data processing were carried out with the paired samples test which showed Sig. 0.000, this indicateing that Ha was accepted and H0 was rejected. Statistical data processing showed a significant difference in the average learning outcomes of the pretest and posttest. From the results of data processing, it shows that the team games tournament learning model assisted by word trace games can improve students' reading comprehension. Suggestions that researchers can give to develop this research are to add a control group and to combine different types of educational games, which aim to find new combinations for more optimal learning models.


Copyright © 2025, Authors


This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0




This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

 DOI : 10.61227

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



PENDAHULUAN

Salah satu kemampuan yang penting dan harus dimiliki oleh manusia adalah kemampuan dalam membaca dan memahami suatu bacaan. Melalui membaca seseorang dapat menemukan suatu informasi yang dapat menambah pengetahuan, baik informasi umum ataupun informasi yang berkaitan tentang pendidikan. Kemampuan membaca seseorang dapat memperkuat kemampuan berpikir dan memperluas wawasan (Ambarita et al., 2021). Untuk dapat memperoleh arti dan pesan yang terdapat dalam sebuah teks bacaan, seseorang perlu memiliki keterampilan membaca dengan baik dan benar. Makna, pesan serta informasi yang didapatkan dari membaca menunjukkan sampai mana kemampuan pemahaman dan keterampilan seseorang dalam membaca.

Menurut Benjamin S. Bloom tingkatan kognitif yang sesuai pada Taksonomi Bloom tahun 1956 meliputi kemampuan mengingat (C1) dalam pemahaman bacaan yaitu kemampuan mengingat informasi, kemampuan memahami (C2) yaitu memahami makna dari sebuah bacaan, kemampuan mengaplikasikan (C3) yaitu kemampuan dalam mengaplikasikan informasi dari teks bacaan, kemampuan menganalisis (C4) yaitu kemampuan bagian penting dalam sebuah teks bacaan, kemampuan mengevaluasi (C5) yaitu kemampuan dalam menilai hal yang berkaitan dengan teks bacaan dan kemampuan menciptakan (C6) yaitu siswa dapat menciptakan gagasan dan kalimat baru. Dengan tingkatan kognitif Taksonomi Bloom guru dapat menentukan kompetensi dan capaian pembelajaran yang akan ditentukan. Tingkatan kognitif tersebut menggambarkan tahap berfikir yang harus dikuasai oleh setiap siswa (Lafendry, 2023).

Pembelajaran awal membaca mempengaruhi kemampuan membaca seorang siswa ditingkat selanjutnya. Dalam belajar membaca dimulai dari sekolah dasar Tingkat rendah yaitu kelas 1 sampai dengan kelas 2 siswa diperkenalkan dahulu dengan huruf-huruf abjad, mengenal fonem, membaca fonem menjadi suku kata, membaca kata perkata dan menulis permulaan (Harianto, 2020). Pada pembelajaran membaca Tingkat menengah di sekolah dasar yaitu kelas 3 sampai dengan kelas 6, siswa mampu membaca dengan lancar kalimat demi kalimat dan teks bacaan. Siswa juga diharapkan dapat memahami makna dan pesan dari sebuah kalimat seperti pertanyaan dan sebuah teks bacaan (Putri et al., 2023).

Kemampuan membaca dan memahami teks bacaan sangat penting bagi siswa untuk memudahkan dalam memahami semua mata Pelajaran yang telah disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran (Sinaga et al., 2024). Kemampuan membaca yang baik dapat memudahkan siswa untuk memahami informasi, instruksi guru, menyelesaikan tugas, berpikir kritis, memecahkan sebuah masalah serta meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Kemampuan pemahaman membaca tidak hanya sekedar mengetahui teks yang tertulis, melainkan siswa diharapkan dapat mengembangkan pemahaman mereka dalam teks bacaan lebih luas lagi. Mengajarkan siswa untuk dapat membaca dan memahami sebuah teks bacaan merupakan hal utama yang harus dilakukan oleh guru (Wahyuni & Styarningsih, 2023).

Namun dalam proses pembelajaran masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami isi dari sebuah bacaan. Kebanyakan Beberapa faktor yang sering menjadi penyebab rendahnya pemahaman siswa dalam membaca yaitu rendahnya minat membaca siswa, kondisi tubuh serta sosial siswa, strategi pembelajaran yang disiapkan guru kurang efektif, dan bahan ajar yang tidak menarik serta tidak sesuai dengan siswa (Melinia et al., 2022). Rendahnya pemahaman siswa dalam membaca dapat disebabkan dari *self efficacy*. Sebagian siswa tidak memiliki keyakinan untuk mampu menyelesaikan membaca sebuah buku atau informasi karena isi dan penyampaiannya membosankan. Siswa sulit dalam mempertahankan minat membaca sehingga kemampuan dalam memahami bacaan dan informasi menjadi rendah (S & Setiyadi, 2022).

Kemampuan siswa di SD Islam Terpadu Al-Inayah dalam memahami bacaan masih rendah dan memiliki kendala dalam proses pembelajaran membaca. Sebagian besar siswa hanya mampu membaca secara mekanis, yaitu kemampuan membaca awal, kata per kata tanpa memahami isi dari bacaan yang dibaca. Saat mengikuti latihan banyak siswa yang mendapatkan skor rendah, penyebab dari rendahnya skor siswa yaitu disebabkan oleh kemampuan dalam memahami bacaan serta ketidaktepatan siswa dalam menjawab pertanyaan masih kurang. Rendahnya kemampuan memahami bacaan dan ketidaktepatan siswa menjawab pertanyaan menunjukkan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efisien, efektif dan menarik agar siswa dapat memahami maksud dari pertanyaan dan teks bacaan dengan lebih baik. Berikut diagram yang melihat nilai rata-rata kemampuan membaca kelas 4 tahun ajaran 2024/2025 dari kelas 2-4.

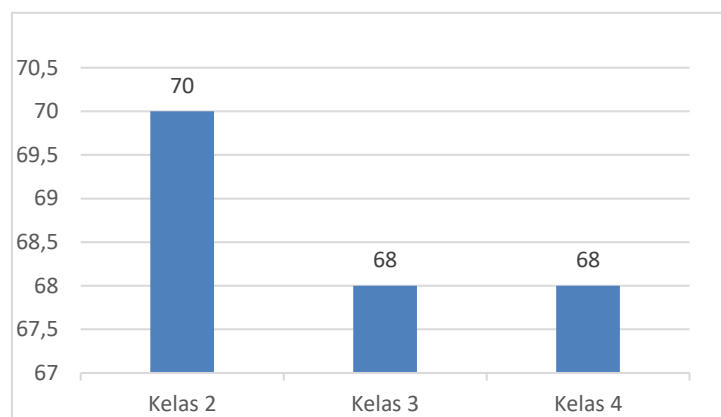


Diagram 1. Nilai Rata-Rata Kemampuan Membaca Kelas 4 dari Kelas 2-4

Nilai diambil dari rekam nilai guru walas kelas 4 sebelumnya saat kelas 2, 3 dan 4 pada kemampuan membaca. Kemampuan dan pemahaman membaca siswa kelas 2 meliputi kemampuan siswa dalam membaca huruf alfabet, membaca 2 suku kata dan membaca 3 suku kata (Purnanto & Mahardika, 2019). Nilai rata-rata kemampuan membaca siswa kelas 2 adalah 70 sesuai dengan KKTP kemampuan membaca kelas 2. Kelas 3 dan 4 kemampuan siswa meliputi mengetahui arti dari sebuah kata, memahami teks bacaan, menemukan informasi dan menentukan kesimpulan dari teks bacaan (Muliawanti et al., 2022). Nilai KKTP kelas 3 dan 4 dalam kemampuan membaca ada 74,

dilihat dari kemampuan membaca seluruh siswa. Dari data yang disediakan dapat dilihat nilai kemampuan siswa kelas 3 dan 4 dalam membaca masih dibawah KKTP yaitu 68.

Guru berperan penting dalam memilih strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa dalam memahami teks bacaan. Salah satu strategi pembelajaran yang akan digunakan peneliti yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Pembelajaran dengan model TGT adalah pembelajaran yang berdasarkan pembelajaran *kooperatif* yaitu pembelajaran dengan menggunakan kerja sama dalam kelompok (Zarco & Shalati, 2021). Dalam proses pembelajaran, model TGT menggabungkan unsur-unsur permainan dan turnamen yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat membuat siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sehingga mampu meningkatkan ketertarikan, minat dan pemahaman siswa dalam membaca teks bacaan (Uno, 2024).

Proses untuk mencapai pembelajaran yang lebih baik, model pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan metode pembelajaran. Dengan berbantuan metode pembelajaran membantu guru menyampaikan pembelajaran dengan Teknik dan cara yang lebih efektif dan menarik (Sakundari & Rizqi, 2024). Peneliti menggunakan metode permainan jejak kata ke dalam model pembelajaran TGT. Dalam pemilihan permainan jejak kata dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran permainan *scavenger hunt* yang menekankan pada aktivitas mencari, menemukan informasi, bekerjasama team dan memecahkan masalah (Mamahit & Reandsi, 2022).

Permainan *scavenger hunt* merupakan teknik pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan kata kunci, menghubungkan konsep yang mereka pahami dengan pertanyaan yang disediakan, sehingga siswa dapat memahami lebih dalam isi, pesan dan makna yang terdapat dalam teks bacaan. Dengan permainan ini siswa tidak hanya membaca secara mekanis tetapi dapat mengolah informasi dari teks yang mereka baca.

Peningkatan pemahaman membaca teks bacaan menggunakan TGT sudah dilakukan oleh beberapa peneliti, terdapat beberapa penelitian relevan yang dilakukan oleh Anggraeni & Trisnawati (2024) yang membahas efektivitas model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kemampuan awal membaca siswa kelas II. Adapun hasil penelitian dari Manangka, Polli dan Meruntu (2022) membahas indentifikasi unsur teks bacaan dengan model TGT dan menemukan bahwa model TGT dapat melibatkan siswa untuk meningkatkan minat siswa dalam mengidentifikasi unsur teks bacaan. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2018) yang berfokus pada pengaruh model TGT terhadap hasil belajar dari pemahaman membaca siswa. Namun, dari ketiga penelitian tersebut, belum ada yang membahas model pembelajaran TGT dengan berbantuan serta mengombinasikan media dan permainan. Aspek ini penting untuk dikaji karena penelitian ini mengombinasikan model TGT dengan permainan jejak kata dan media kartu kata kunci.

Rendahnya skor pemahaman membaca siswa dapat dilihat dari tidaktepatnya siswa dalam menjawab pertanyaan. Rendahnya skor siswa menunjukkan kurangnya keterampilan siswa dalam memahami bacaan. Hasil dari penelitian diharapkan dapat

meningkatkan pemahaman membaca siswa serta dapat inovasi dan meningkatkan kontribusi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efisien. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *team games tournament* berbantuan jejak kata dalam meningkatkan pemahaman teks bacaan. Penelitian ini menggabungkan model TGT dengan permainan jejak kata, sehingga dapat mengembangkan model pembelajaran TGT yang dapat dikombinasikan dengan permainan-permainan yang lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk dapat mengetahui pengaruh terhadap variable independent yaitu model *team games tournament* berbantuan permainan jejak kata yang diberikan kepada variable dependen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Peneliti akan menunjukkan dengan bentuk *table* untuk dapat menggambarkan desain penelitian yang diterapkan, sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

PRE-TEST	PERLAKUAN	POST-TEST
01	X	02

Keterangan:

01 : nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

X : *treatment* yang diberikan (variable independent)

02 : nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilakukan di gugus 09 Pamulang tahun 2025 sebagai populasi dan sampel yang digunakan yaitu SD Islam Terpadu Al-Inayah, Pamulang pada siswa kelas IV tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa sebanyak 40. Teknik dalam menentukan sampel adalah Teknik *purposive sampling* yaitu dengan memilih kelas yang sesuai dengan kriteria penelitian dan tahapan keterampilan membaca siswa. Variable independent yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *team games tournament* dengan berbantuan jejak kata. *Variable dependent* yaitu kemampuan siswa dalam memahami bacaan yang didapat dari tes kemampuan menjawab soal dari teks.

Tes dilakukan dua kali sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*) dengan soal esay berjumlah 4 soal dengan kriteria penilaian, jika benar nilai 4 dan nilai tidak menjawab 0 dengan rumus penilaian.

$$\frac{\text{hasil siswa}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Rumus perhitungan nilai

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

DOI : 10.61227

P-ISSN : 2774-9290

E-ISSN : 2775-0787



Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Uji statistik yang dilakukan yaitu uji *descriptive statistic*, uji *normalitas* dengan *Shapiro wilk*, uji *homogenitas* dan uji *paired sampel test*. Pengambilan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes tertulis. Peneliti menyiapkan soal-soal esai yang diberikan kepada siswa untuk dikerjakan. Soal diberikan kepada siswa kelas IV setelah peneliti melakukan uji soal dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas, daya beda dan Tingkat kesukaran. Soal dapat diberikan kepada siswa adalah soal yang memiliki nilai sesuai dengan kriteria uji soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 40 siswa dari satu kelas yaitu kelas IV yang diberikan tindakan. Pelaksanaan eksperimen menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dengan berbantuan permainan jejak kata. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengujian soal terlebih dahulu. Pengujian soal dilakukan untuk mendapatkan soal yang memiliki kriteria validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran yang baik (Sarassanti & Wahidah, 2024).

Berikut hasil dari *pretest* dan *posttest* dalam mengetahui keefektivan model pembelajaran TGT dengan berbantuan permainan jejak kata.

Tabel 2. Descriptive Statistics

	Jumlah siswa	Nilai minimal	Nilai maksimal	Nilai keseluruhan	Nilai rata-rata
Pretest	40	50	70	2501	62.53
Posttest	40	75	100	3421	85.53

Dari data descriptive statistic diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mengikuti eksperimen ada 40 siswa. Nilai pretest siswa minimal 50 dan maksimal 70, nilai keseluruhan 2501 dan nilai rata-rata 62.53 yang merupakan dalam kategori cukup. Nilai posttest minimal 75 dan maksimal 100, nilai keseluruhan 3421 dan nilai rata-rata 85.53. dari data decriptive statistic nilai rata-rata siswa setelah perlakuan meningkat dari 62.53 menjadi 85.53 yang masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 3. Shapiro Wilk

KOMPONEN	NILAI
N	40
Test Statistik	.973
Sig.	.455

Uji normalitas dengan rumus Shapiro Wilk dilakukan karena data berkaitan, yaitu dari subjek yang sama. Uji normalitas dapat dikatakan berdistribusi normal jika signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), jika nilai signifikannya kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) maka data berdistribusi tidak normal (Usmadi, 2020). Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa uji normalitas yang dilakukan data berdistribusi normal karna nilai $\text{Sig} > 0,05$ yaitu 0,455.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.075	1	78	.783

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah populasi data sampel memiliki varian yang seragam. Dalam design *one grup pretest-posttest* uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varian dari nilai *pretest* dan *posttest*. Uji homogenitas dikatakan terpenuhi dan homogen jika $\text{Sig.} > 0.05$ (Usmadi, 2020). Uji homogenitas yang dilakukan di atas menunjukkan bahwa nilai $\text{Sig.} 0,783 > 0.05$ maka data sampel *pretest* dan *posttest* memiliki varian yang sama dan tidak berbeda.

Uji paired samples test dilakukan untuk menganalisis signifikansi antara *pretest* dengan *posttest*. Berdasarkan tabel 5 hasil dari uji paired samples test yaitu nilai $\text{Sig.} 0,000$, Nilai Sig. lebih kecil dari pada 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa H_a di terima dan H_0 ditolak, yang dapat menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* (Waluyo et al., 2024). Hasil dari uji yang dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* berbantuan permainan jejak kata yang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Tabel 5. Paired Sample T-test

Pasangan Data	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% CI Lower/Upper	T	df	Sig.
Pretest-Posttest	-23.000	7.884	1.247	-25.521/-20.479	-18.451	39	.000

Soal yang digunakan dalam penelitian telah melewati beberapa uji soal yang dilakukan peneliti. Uji soal yang telah dilakukan yaitu uji validitas soal, uji reliabilitas soal, uji daya beda soal dan uji Tingkat kesukaran soal. Uji soal dilakukan dengan aplikasi SPSS. Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama adalah membahas konsep dari membaca teks bacaan, bagaimana menemukan informasi penting dan cara menjawab soal dengan benar, diakhiri dengan mengerjakan soal *pretest* (Hasisah et al., 2024). Pada pertemuan kedua yaitu pelaksanaan eksperimen dengan model pembelajaran TGT berbantuan permainan jejak kata. Pelaksan pembelajaran diawali dengan menjelaskan ulang pembahasan pada pertemuan pertama, dilanjutkan dengan guru menjelaskan

peraturan dari permainan yang akan dilakukan. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, permainan dilakukan bersamaan dengan menjawab soal *posttest*.

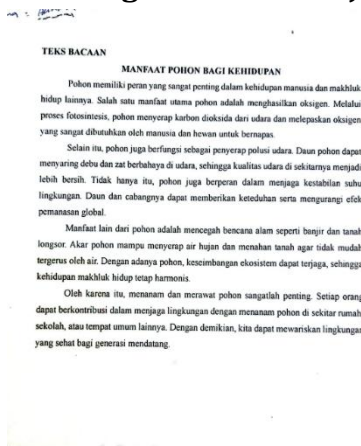
Permainan dimulai dengan siswa mencari kartu kata kunci yang sudah disembunyikan, kartu kata kunci yang ditemukan digunakan untuk menulis kesimpulan yang ada pada teks bacaan. Dalam menjawab soal siswa boleh bertanya dan akan mendapatkan petunjuk dengan syarat memainkan game bersama guru, jika kalah siswa gagal untuk mendapatkan kata kunci dan petunjuk dari pertanyaan yang ditanyakan, baik petunjuk jawaban ataupun petunjuk untuk menjawab pertanyaan, namun jika siswa yang menang guru akan memberikan kartu petunjuk dan kata kunci. Kegiatan terakhir yaitu seluruh kelompok maju kedepan dengan membacakan jawaban mereka dan kesimpulan berdasarkan kartu kata kunci yang mereka temukan sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan selama 1 jam pelajaran yaitu 45 menit. Berikut gambar dari kegiatan penelitian model pembelajaran TGT dengan berbantuan permainan jejak kata.



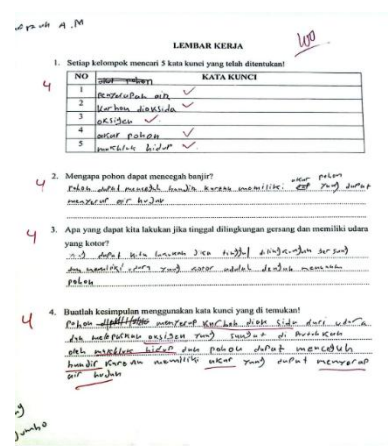
Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran



Gambar 2. Kartu Kata Kunci



Gambar 4. Teks Bacaan



Gambar 2. Pretest dan Posttest

Hasil pretest dan posttest terdapat perubahan yang signifikan pada pembelajaran sebelum dan saat pembelajaran menggunakan model TGT dengan berbantuan permainan jejak kata. Perolehan nilai siswa setelah tindakan mencapai 75 sampai 100, maka dalam

pembelajaran menggunakan model TGT dengan permainan jejak kata telah mencapai nilai KKTP yaitu 74. Penentuan nilai KKTP dilihat dari kemampuan seluruh siswa.

Minat baca dan pemahaman siswa pada suatu teks bacaan atau pertanyaan tergolong rendah. Banyak siswa yang menganggap memahami suatu bacaan adalah suatu hal yang tidak menarik sehingga siswa kesulitan dalam memahami perintah soal dan menemukan suatu informasi penting dalam suatu bacaan (Sari & Setiawan, 2023). Faktor kesulitan dan tidak menariknya bacaan bagi siswa adalah kurangnya strategi pembelajaran menarik yang dapat melibatkan siswa dalam memahami suatu bacaan. Guru cenderung menggunakan pembelajaran yang berpusat kepada guru, tanpa mengajak siswa berdiskusi dalam mengerjakan suatu soal dan memahami teks bacaan (Winoto & Prasetyo, 2020).

Team games tournament (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran dari model pembelajaran *kooperatif* yang dilakukan secara berkelompok dengan melakukan permainan dan pertandingan yang bertujuan untuk meningkatkan karakter saling membantu dalam menguasai pelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan pemahaman bersama. Model pembelajaran TGT melatih siswa untuk berdiskusi dan kerjasama sehingga siswa dapat memahami teks bacaan dan soal (Fauziah & Anugraheni, 2020). Guru dalam model pembelajaran TGT berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dan menjelaskan pertanyaan yang tidak dipahami oleh siswa. Siswa dengan model pembelajaran TGT tidak hanya belajar dari guru juga dapat saling belajar dan mengajarkan teman kelompok yang belum dapat memahami materi atau pertanyaan (Zubaidi & Irbah, 2024).

Praktek pelaksanaan model pembelajaran TGT dilakukan dengan berbantuan permainan jejak kata. Permainan jejak kata dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran mencari harta karun atau biasa dikenal dengan metode pembelajaran *treasure hunt* (Safitri et al., 2020). Permainan jejak kata juga menggunakan media pembelajaran kartu kata sebagai media yang diburu oleh siswa untuk dapat menjawab pertanyaan. Siswa mendapatkan petunjuk dari games yang dilakukan dengan diberikan kartu petunjuk oleh guru (Sunanik et al., 2022).

Pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT dengan berbantuan permainan jejak kata bersamaan dengan pengerjaan soal *posttest* yang bertujuan siswa dapat meningkatkan pemahaman membaca secara teoritis sehingga siswa dapat mengaplikasikan informasi dengan menjawab soal secara langsung, sehingga siswa tidak kesulitan dalam menjawab soal dan memecahkan masalah dengan referensi teks bacaan yang berbeda (Setiyadi, 2020).

Peningkatan pemahaman bacaan dan soal siswa disebabkan oleh model pembelajaran TGT dengan berbantuan permainan jejak kata, yang dilakukan dengan kerjasama dan saling membantu untuk bertanggung jawab akan hasil nilai dari kelompoknya sehingga setiap siswa lebih teliti dalam membaca teks dan memahami soal. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran ini lebih menarik, suasana belajar yang menyenangkan, dilakukan secara kelompok sehingga mudah bagi siswa untuk memahami pelajaran dengan berdiskusi dan kerja sama. Kemampuan pemahaman bacaan siswa yang

meningkat dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest siswa.

Meskipun penelitian dengan model TGT berbantuan jejak kata menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa. Penelitian memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaan model TGT, kendala yang dihadapi yaitu kurangnya koordinasi antar anggota kelompok, beberapa siswa belum mampu bekerja secara optimal dan cenderung bergantung pada kelompok. Kesiapan guru dan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran TGT harus disiapkan dengan baik.

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa serta dapat dirasakan juga oleh guru sebagai inovasi belajar yang lebih menyenangkan dan efisien. Temuan dan hasil penelitian dapat meningkatkan kajian model pembelajaran terutama model TGT yang dapat dikolaborasikan dengan permainan dan media yang ada.

KESIMPULAN

Hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan pemahaman bacaan siswa, nilai *pretest* siswa dengan rata-rata 62.53 menjadi 85.53. Peningkatan pemahaman bacaan siswa diperkuat dengan uji *paired samples test*, hasil uji paired sampel test menunjukkan Sig. 0,000 yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan permainan jejak kata yang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam merumuskan hasil, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group Pretest Posttest* yang tidak memiliki kelompok kontrol dan jumlah sampel yang hanya menggunakan satu kelas menyebabkan penelitian ini belum bisa disamaratakan pada populasi yang lebih luas. Saran yang dapat diberikan peneliti untuk mengembangkan penelitian ini adalah dengan menambahkan kelompok kontrol serta dapat mengombinasikan jenis permainan edukatif yang berbeda, yang bertujuan untuk menemukan kombinasi baru untuk model pembelajaran lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar Rahel. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.836>
- Anggrraeni, F., & Trisnawati, O. R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong Feni. *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(55), 281–287. <https://doi.org/https://doi.org/10.33507/tarbi.v3i3.2248>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams

- Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hasisah, S. N., Umay, N. M., & Riyanawati, D. S. (2024). Transformasi Teks Infografis Sebagai Strategi Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Eksposisi. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan Dan Kesastraan*, 22(2), 108. <https://doi.org/10.26499/mm.v22i2.6040>
- Lafendry, F. (2023). TEORI PENDIDIKAN TUNTAS MASTERY LEARNING BENYAMIN S BLOOM. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v6i1.459>
- Lubis, L. R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Dalam Pembelajaran Reading Comprehension. *Journal.Ipts.Ac.Id*, 5(1), 35–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v5i1.375>
- Mamahit, H., & Reandsi, H. (2022). Penerapan Teknik Scavenger Hunt dalam Bimbingan Klasikal untuk Mengatasi Academic Burnout pada Siswa. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(1), 36–43. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i1.153>
- Manangka, G. N., Polli, I. J., & Meruntu, O. S. (2022). Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Berita Dengan Model Teams Group Tournament (Tgt) Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Tombulu. *Kompetensi: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Seni*, 2(07), 1534–1544. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v2i07.5464>
- Melinia, S., Hadi Saputra, H., & Oktaviyanti, I. (2022). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Keterampilan Membaca Pemahaman. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 158–163. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2039>
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasih, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Purnanto, A. W., & Mahardika, A. (2019). Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *University Research Colloquium*, 227–232. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/urecol/article/view/1603/809>
- Putri, A., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, Lubis, P. R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- S, P. R., & Setiyadi, D. (2022). Upaya Meningkatkan Self Efficacy dan Prestasi Siswa Menggunakan Metode Saintifik Di Kelas IV SD Kota Tangerang. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v5i2.4246>
- Safitri, W., Sumardi, S., & Muslihin, H. Y. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PERMAINAN FUN OUTBOUND Mencari Harta Karun. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 4(1), 96–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27201>
- Sakundari, K. I., & Rizqi, H. Y. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan

- Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD. *JURNAL BASICEDU*, 8(1), 601–614. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6995>
- Sarassanti, Y., & Wahidah, A. N. (2024). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (SNPP) TAHUN 2024 “ Tantangan dan Peluang Dalam Mengoptimalkan Peran Artificial Intelligence (AI) Untuk Menghasilkan Karya Ilmiah Berkualitas Menuju Masa Depan Riset Indonesia Maju 204*. 175–181. <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/snpp/article/view/8591>
- Sari, D. A. K., & Setiawan, E. P. (2023). Literas Baca Siswa Indonesia Menurut Jenis Kelamin, Growth Mindset, dan Jenjang Pendidikan: Survei PISA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3873>
- Setiyadi, D. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.51875/jispe.v1i1.10>
- Sinaga, R., Sihombing, B. A., Tarigan, R. B., Alvionita, R., Girna, R., Surbakti, B., Damanik, D. C., & Lovriyanti, T. (2024). ANALYSIS OF READING DIFFICULTIES AMONG THIRD GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AT UPT SDN 060886 MEDAN. *International Journal Of Advanced Academic*, 1(2), 74–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.3951.vol1iss2no08pp74>
- Sunanik, Juhairiah, & Sari, W. P. (2022). Implementasi Permainan Kartu Kata dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan Awal. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(c), 93–100. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bocah/article/view/4885/1743>
- Uno, W. A. (2024). Implementation of Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) to Improve Students' Understanding of Mathematical Concepts on Fractions at SDN 07 Tilamuta. *International Journal of Education and Literature*, 3(2), 62–70. <https://doi.org/10.55606/ijel.v3i2.113>
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/viewFile/2281/1798>
- Wahyuni, S., & Styaningsih, D. (2023). The Effectiveness of Quizizz as Web-Based Learning Media in Teaching Reading Comprehension. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 1(2), 179–188. <https://doi.org/10.30762/ijomer.v1i2.1769>
- Waluyo, E., Septian, A., Jerilian, E., Hidayat, I. N., Prahadi, M. A., Prasetyo, T., & Sabilah, A. I. (2024). Analisis data sampel menggunakan uji hipotesis penelitian perbandingan pendapatan menggunakan uji anova dan uji t. *Ekonomi Dan Bisnis*, 2(30218365), 775–785. <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/viewFile/2281/1798>
- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.

- Jurnal Basicedu*, 4(2), 361–370. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.358>
- Zarco, F., & Shalati, P. (2021). National Character: Integration Nationalist Value on Civics Teaching Materials in Elementary School Florentina. *International Journal of Social Science Research and Review*, 4(1), 25–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.47814/ijssrr.v4i1.62>
- Zubaidi, & Irbah, Z. (2024). INTERNALISASI NILAI KARAKTER BERBASIS DAQU METHOD PADA PESERTA DIDIK DI LINGKUNGAN SEKOLAH. *Indonesian Society and Religion Research*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.61798/isah.v2i1.181>